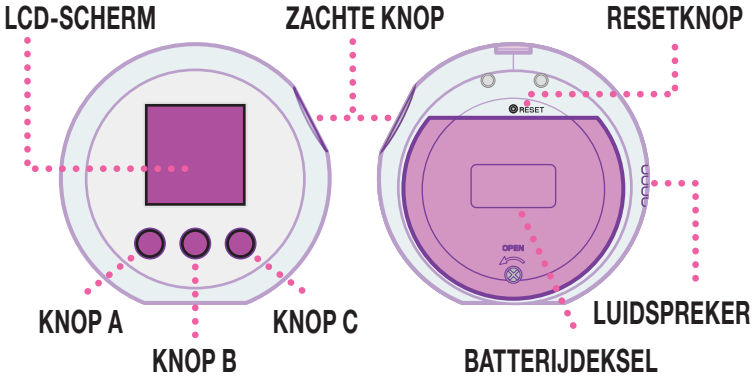
5+

Punirunes

3×AAA (LR03) 1.5 V 1.5 V
Included · Fournies · Incluidas · enthalten · Inbegrepen · Incluse · Inclusas · Входят в комплект · Dołączone · Součástí balení · Súčasť balenia · Tartozék · Incluse · Περιλαμβάνονται · Isporučuj se u paketu · Включени · Priložено · İçinde

ONDERDELENLIJST



AAN-/UITZETTEN

Druk op de **zachte knop**, of houd **B** 2 seconden ingedrukt om het speelgoed **AAN** te zetten.

Als je speelgoed **AAN** staat, houd je **B** 2 seconden ingedrukt om het **UIT** te zetten.

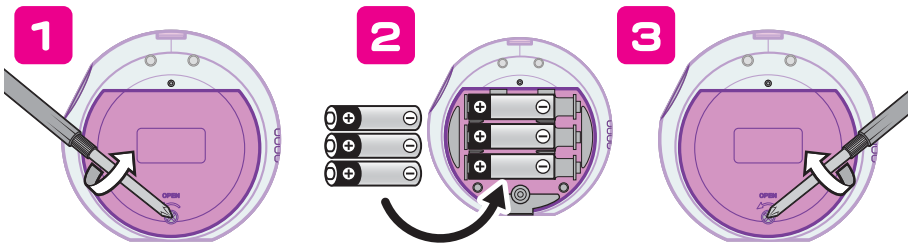
Punirunes schakelen automatisch **UIT** als er 1 minuut niet met ze wordt gespeeld.

DE PUNIRUNES™-POD RESETTEN

Druk na het vervangen van de batterijen licht op de **resetknop** met het uiteinde van een potlood.

LET OP: De gegevens die in je Punirunes™-pod zijn opgeslagen, worden niet verwijderd als je op de resetknop drukt.

1 DE BATTERIJEN PLAATSEN



1. Open het batterijdeksel met een schroevendraaier.
2. Verwijder eventueel gebruikte aanwezige batterijen uit de unit door één kant van elke batterij omhoog te trekken. Verwijder of plaats batterijen NIET met behulp van scherpe of metalen voorwerpen. Plaats de nieuwe batterijen zoals weergegeven op het polariteitsdiagram (+/-) aan de binnenkant van het batterijvak.
3. Sluit het vak af met het batterijdeksel. Lees de plaatselijke voorschriften en regelgeving om de batterijen op de juiste wijze te recyclen of af te voeren.

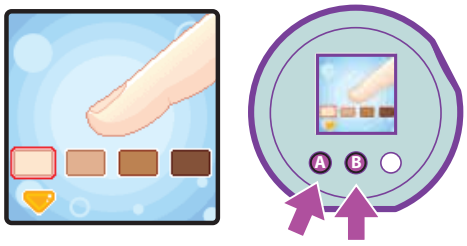
WANNEER MOET JE DE BATTERIJEN VERVANGEN

Als de batterij bijna leeg is, zie je dit scherm. Vervang alle 3 de batterijen door nieuwe AAA-alkalinebatterijen.

LET OP: Druk op de resetknop nadat je de batterijen hebt vervangen.

2 STANDAARDINSTELLINGEN

DATUM EN TIJD INSTELLEN (datumnotatie is DD/MM/JJJJ)
Druk op **A** en het getal wordt hoger. Druk op **B** om het getal te bevestigen.
Druk op **C** om een stap terug te gaan.

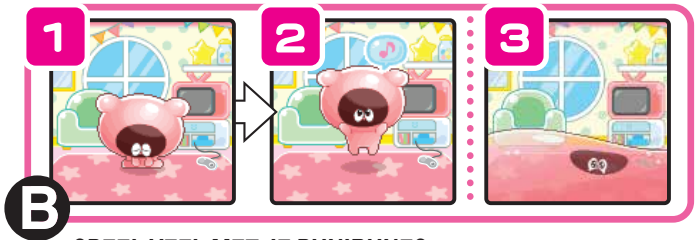


DE HUIDSKLEUR INSTELLEN
Druk op **A** om de huidskleur te wijzigen.
Druk op **B** om je keuze te bevestigen.

3 SPELUITLEG

GEBRUIK DE ZACHTE KNOP OM MET JE PUNIRUNES TE SPELEN!

1. Je kunt de **zachte knop** naar voren, achteren, links en rechts en heen en weer bewegen. Houd de **zachte knop** ingedrukt en laat los om je Punirunes te laten springen. Houd de zachte knop ingedrukt en beweeg hem naar links of rechts en laat tegelijkertijd los om je Punirunes in die richting te laten springen.
2. Druk op de **zachte knop** terwijl je op het **Kamerscherm** bent om je Punirunes te kietelen en ze blij te maken.
3. ⚠ **LET OP:** Je mag niet aan de **zachte knop** trekken of er met je nagels aan krabben. Druk er zachtjes op met je vingertoppen! (De knop is gemaakt van zachte materialen en daardoor zeer krasgevoelig.)



SPEEL VEEL MET JE PUNIRUNES

1. Als je de Punirunes alleen laat en niet met ze speelt of ze geen eten geeft, worden ze verdrietig. Help ze er weer bovenop door met ze te spelen!
2. Als je ze eten geeft of verzorgt, maken ze een sprongetje van blijdschap. Je weet dat je Punirunes blij zijn als je de muzieknoot ziet.
3. Als je ze alleen laat, worden je Punirunes verdrietig en kunnen ze zelfs smelten! Als dat gebeurt, kun je sommige opties in het Verzorgingsmenu niet gebruiken. Speel met ze om ze weer blij te maken.

WANNEER JE EEN ZAADJE ZIET

1. Na enige tijd verschijnt er een **zaadje** in de kamer. Spring om het te verzamelen! **Zaadjes** worden gebruikt om voedsel en **kleding**items te maken en om je Punirunes te laten groeien. Er zijn 3 soorten zaadjes: **rode, blauwe** en **gele.**
2. Als de **pijl** verschijnt, houd je de **zachte knop** ingedrukt en laat je hem los om met je Punirunes omhoog te springen. **LET OP:** Als je je vinger op de **zachte knop** houdt, kun je de knoppen **A**, **B** en **C** soms niet gebruiken. Als dit gebeurt, haal je je vinger weg.

4 JE PUNIRUNES-KAMER

VERZORGINGSMENU

1. Druk op **B** in het **Kamerscherm** om het **Verzorgingsmenu** te openen.
2. Druk op **A** om door de **speelmodi** te bladeren.
3. Druk op **B** om een modus te kiezen.

❶ **ETEN** - Geef je Punirunes het voedsel dat je in de **Keuken** hebt gemaakt.

❷ **KEUKEN** - Maak voedsel voor je Punirunes met ingrediënten die je op de **Markt** hebt gekocht.

❸ **SCHOONMAKEN** - Stof samen met je Punirunes hun kamer af.

❹ **BAD** - Was stofvlokken van je Punirunes.

❺ **TOILET** - Spoel de drolletjes van je Punirunes weg.

❻ **VOORWERPEN** - Kleed je Punirunes met verschillende items of richt hun kamer in.

❼ **BOEKENPLANK** - Bekijk je volgroeide Punirunes of de **cadeaus** die je van ze hebt gekregen.

❽ **EROP UIT** - Ga naar het **Attractiepark** om spelletjes te spelen en **munten** te winnen. Ga naar de **Markt** om munten uit te geven aan eten, accessoires en kamerinrichting. Bezoek het **Woud**, waar je afscheid kunt nemen van je Punirunes als ze **volwassen** zijn geworden.

❾ **VRIENDSCHAPSMETER** - Bekijk hoe lief en vol je Punirunes zijn, hoeveel **munten** je hebt en nog veel meer.

❿ **INSTELLINGEN** - Stel de datum, tijd, het volume en de schermhelderheid in of verwijder je speelgegevens tot nu toe.

⚠ **LET OP:** Als je Punirunes slapen (van 20.00 tot 5.59 uur) kun je sommige activiteiten niet doen (je kunt dan alleen de **Boekenplank, Vriendschapmeter** of **Instellingen** openen).

1 ETEN

Geef je Punirunes het voedsel dat je in de **Keuken** hebt gemaakt.

Druk op **A** om te kiezen wat je je Punirunes te eten wilt geven en kies vervolgens . Druk op de **zachte knop** om ze te voeden.

GEEN FAN WEL OKÉ HEERLIJK!

Je Punirunes reageren op het voedsel dat je ze geeft. Geef ze verschillende soorten voedsel om te ontdekken wat ze lekker vinden!

- In de (2) **Keuken** kun je andere etenswaren dan **gummiberen** maken.
- Je hoeft geen **gummiberen** te kopen. Hier is een eindeloze voorraad van.
- Als je Punirunes vol zitten of iets niet lekker vinden, weigeren ze het eten dat je ze aanbiedt.

2 KEUKEN

Om voedsel te maken combineer je de **ingrediënten** die je op de Markt ((8) Erop uit > Markt > Ingrediënten) hebt gekocht met een zaadje.

1

Nadat je de ingrediënten hebt gekozen, druk je op B om naar het Detailscherm te gaan. Kies ✓ om naar het volgende scherm te gaan. Als je geen ingrediënten hebt, zal het scherm dimmen en keer je terug naar het Kamerscherm.

TIP Let op recepttips om eten te maken. Zorg dat je ze niet mist!

2

Selecteer het **zaadje** dat je wilt gebruiken en druk op **B**.

Het geselecteerde **zaadje** wordt gemarkeerd met een ★.

Je kunt ook 2 **zaadjes** met dezelfde kleur selecteren en drukken op ✓.

3

DRUK OP DE ZACHTE KNOP HET ETEN IS KLAAR

Druk op de **zachte knop** om voedsel te maken door de juiste **zaadjes** te combineren. Als je de verkeerde **zaadjes** combineert, krijg je als resultaat een **bot**.

3 SCHOONMAKEN

Stof samen met je Punirunes hun kamer af.

DE KAMER IS VIES!

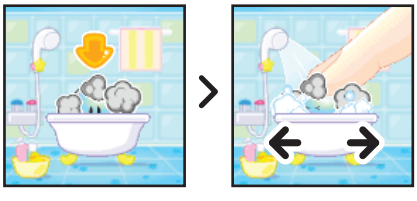
VEEG HET STOF OP DOOR JE PUNIRUNES VAN LINKS NAAR RECHTS TE BEWEGEN!

Na verloop van tijd wordt de kamer vies. Wanneer er stof verschijnt, selecteer je **Schoonmaken** in het **Verzorgingsmenu** en druk je op **B**.

Beweeg je Punirunes naar links en rechts met de **zachte knop** om het stof op te vegen. Het stof blijft aan je Punirunes plakken waardoor je kamer schitterend schoon wordt.

Zodra je Punirunes vies zijn, leg je ze in **(4) Bad** om ze schoon te maken.

4 BAD



MAAK JE PUNIRUNES SCHITTEREND SCHOON!

Doe je Punirunes in bad.

Kies **Bad** in het **Verzorgingsmenu** en druk op **B**. Gebruik de **zachte knop** om ze schitterend schoon te maken!

Zelfs als je Punirunes niet vies zijn, kun je ze in bad doen.

5 TOILET

ALS JE DE DROLLETJES VAN JE PUNIRUNES NIET OPRUIMT, WORDT DE HOOP STEEDS GROTER!

Je Punirunes laten soms een drolletje achter in de kamer!

Kies **Toilet** in het **Verzorgingsmenu** en druk op **B**.

Water stroomt de kamer in en spoelt alles weg!

6 VOORWERPEN

Er zijn 2 categorieën voorwerpen: **Kleding** en **Kamerinrichting**. Kies een categorie en druk op **B**.

KLEDING

1. Selecteer de items waarin je je Punirunes wilt kleden uit de items die je op de **Markt ((8) Erop uit > Markt > Kleding)** hebt gekocht.
*Als je een item kiest dat al gekleurd is, ga je naar scherm 4.

2. Je kunt het gekozen item een kleur geven door er 2 zaadjes aan toe te voegen. Je kunt ook 2 zaadjes van dezelfde kleur kiezen en drukken op ✓.

3. Druk op de **zachte knop** om de kleur te veranderen! De kleur die je uiteindelijk krijgt, hangt af van de **zaadjes** die je combineert.

4. Kies ✓ om je Punirunes de geselecteerde items aan te trekken en terug te gaan naar de Kamer. Kies ✕ om de items te verwijderen en één stap terug te gaan. Kies om terug te gaan naar stap 2.

KAMERINRICHTING

Kies de kamer waarnaar je wilt switchen uit de kamers die je hebt gekocht op de **Markt ((8) Erop uit > Markt > Kamerinrichting)**. Kies ✓ om te switchen naar de kamer die je hebt geselecteerd.

7 BOEKENPLANK

Er zijn 2 categorieën op de **Boekenplank**: **Punirunes** en **Cadeaus**. Maak je keuze en druk op B.

PUNIRUNES

Bekijk alle Punirunes die je hebt opgevoed. Kies de Punirunes die je wilt bekijken en druk op **B**. Je kunt de kleur van **volwassen** Punirunes veranderen door op **A** te drukken. **(Zie: 5. De groei van Punirunes.)**

CADEAUS

Je kunt de **cadeaus** zien die zijn achtergelaten door Punirunes waar je afscheid van hebt genomen.

Kies het **cadeau** dat je wilt bekijken en druk op **B**.

8 EROP UIT

Druk op **A** om de plaats te selecteren die je wilt bezoeken. Spring vervolgens omhoog door de **zachte knop** ingedrukt te houden en los te laten, en ga erop uit.

ATTRACTIEPARK

Speel 6 verschillende spelletjes in het **Park**. Selecteer het spelletje dat je wilt spelen en druk op **B**. Druk op ✓ om het spelletje te starten.

MOCHI MEPPEN

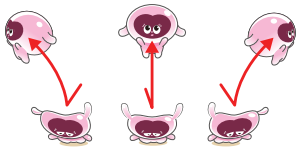
Gebruik de **zachte knop** om de mochi op tijd te raken door met de hamer te meppen. Maar zorg ervoor dat je je handen niet verbrijzelt!

PUNIRUNES-PANIEK

Druk op de **zachte knop** wanneer de zachte Punirunes uit de pot komen!
Maar vermijd de prikkelige Punirunes, anders kun je een tijdje niet meer bewegen.

SPRING IN HET VELD

Gebruik de **zachte knop** om omhoog te springen en de sterren te verzamelen terwijl je naar het doel beweegt. Wees voorzichtig dat je geen krabben of vogels raakt!



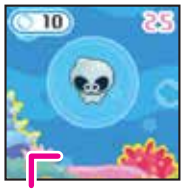
Houd de **zachte knop** ingedrukt en laat deze weer los om omhoog te springen. Druk naar rechts om naar rechts te springen en naar links om naar links te springen. Houd de knop een tijdje ingedrukt om een grote sprong te maken!

PUNIROO-DANS

Een Puniroo zweeft door het scherm in het tempo van de muziek. Druk op de **zachte knop** wanneer een Puniroo de **speelzone** betreedt! Houd de **zachte knop** ingedrukt als je een laaaange Puniroo ziet.

PUNIROO

LAAAANGE PUNIROO



JE EIGEN BUBBEL

Druk op de **zachte knop** om je Punirunes te bedienen en verzamel kleine belletjes om de luchtbel groter te maken!

Pas op dat je geen koraal of vis raakt!

Als je de **zachte knop** van je af drukt, laat je je Punirunes drijven. Als je de knop naar je toe drukt, laat je ze zinken.

PUNIRUNES-KRAAN

Bedien de kraan met de **zachte knop** en **B** en verzamel de gummiberen door ze aan je Punirunes te laten kleven. Als ze op de verkeerde plek vast komen te zitten, kunnen de gummiberen eraf vallen!

SPEEL OM MUNTEN TE WINNEN!

Voltooi elk spel om **munten** te winnen op basis van je score. Gebruik de **munten** om dingen te kopen op de **Markt**.

MARKT

Gebruik **munten** om **ingrediënten**, **kleding** en **kamerinrichtingen** voor je Punirunes te kopen.

INGREDIËNTEN

Druk op **B** nadat je de ingrediënten hebt gekozen die je wilt kopen om naar het **Detailscherm** te gaan. Kies het aantal dat je wilt kopen. Kies ✓ om te kopen.

KLEDING

Druk op **B** nadat je de items hebt gekozen die je wilt kopen om naar het **Detailscherm** te gaan. Kies ✓ om te kopen.

KAMERINRICHTING

Kies de kamer die je wilt kopen en druk op **B**. Kies ✓ om te kopen.

Als er een X-teken verschijnt nadat je een **Kleding-** of **Kamerinrichting-**item hebt gekocht, is het item uitverkocht.

MEER

Verzamel items door hier een wachtwoord in te voeren.
OUDERS OPGELET:
Op de officiële Punirunes-website van Spin Master vind je meer informatie over het verkrijgen van wachtwoorden.
www.spinmaster.com/punirunes

WOUD

Je kunt het **Woud** bezoeken wanneer je Punirunes **volwassen** zijn geworden. Dit is de plek waar je afscheid van je Punirunes kunt nemen. **(Zie: 5. De groei van Punirunes > Afscheid nemen van je Punirunes.)**

9 VRIENDSCHAPSMETER

Bekijk hoe het gaat met de Punirunes die je opvoedt.

PUNIRUNES DIE JE OPVOEDT

VOLHEID
De balk raakt voller terwijl je ze eten geeft!

MUNTEN
Dit zijn **munten** die je op de **Markt** kunt gebruiken. Verdien **munten** door spelletjes te spelen in het **Park**! (max. 9.999 munten))

SOORTEN PUNIRUNES
Laag = **BABY**, Gemiddeld = **KIND**, Hoog = **VOLWASSENE**

VRIENDELIJKHEID
Vul deze balk om je Punirunes te laten groeien. Zorg dus heel goed voor ze!

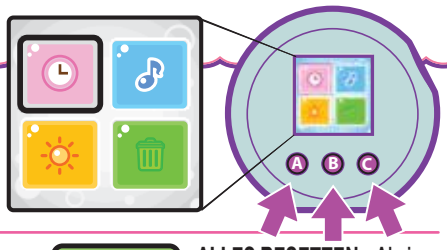
WANNEER JE OP B DRUKT, VERANDERT HET SCHERM IN DE VOLGORDE DIE RECHTS WORDT WEERGEGEVEN.

VRIENDSCHAPSMETER

HOEVEEL ZAADJES JE HEBT (MAX. 99 STUKS)

HET SOORT MAGIC SQUISHY DAT JE HEBT

10 INSTELLINGEN



Je kunt verschillende instellingen wijzigen, zoals **Datum, Tijd, Volume** en **Schermhelderheid.** Druk op **A** om door de pictogrammen te bladeren. Druk dan op **B** om het gemarkeerde pictogram te selecteren.

LET OP: ALS JE ALLE SPELGEGEVENS HEBT VERWIJDERD MET DE OPTIE ALLES RESETTEN, KRIJG JE DIE GEGEVENS NIET MEER TERUG. GEBRUIK DEZE OPTIE ALLEEN WANNEER DAT ECHT NODIG IS.

TIJD - Je kunt de datum, tijd en huidskleur wijzigen die je hebt ingesteld bij **2. STANDAARDINSTELLINGEN.**

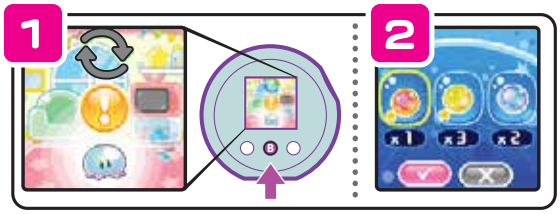
VOLUME - Kies uit 4 verschillende volume-instellingen.

HELDERHEID - Kies uit 3 verschillende helderheidsinstellingen voor het scherm.

ALLES RESETTEN - Als je deze optie kiest, **VERWIJDER JE AL JE SPELGEGEVENS** en zet je je Punirunes terug naar de fabrieksinstellingen. Kies ✓ en druk 3 keer op **C** terwijl je **A** ingedrukt houdt om **Alles te resetten.**

5 DE GROEI VAN PUNIRUNES

PUNIRUNES HEBBEN 3 GROEISTADIA:



1. **GROEIEN MAAR! -** Wanneer het symbool 'SQUISH'N'MIX' op het scherm verschijnt, kunnen je Punirunes gaan groeien. Druk op **B.**
2. Laat je Punirunes groeien met een **zaadje.** De kleur van het **zaadje** bepaalt welk soort en welke kleur je Punirunes worden.

MAGIC SQUISHY - Laat je **kind** opgroeien tot **volwassene** door een **Magic Squishy** met een **zaadje** te combineren. Je kunt een **Magic Squishy** krijgen wanneer je **baby** een **kind** wordt. Ze zijn er in verschillende vormen en verdwijnen niet na gebruik.

AFSCHEID NEMEN VAN JE PUNIRUNES:

Wanneer de **Vriendelijkheid** van je Punirunes vol raakt, gaan ze na enige tijd naar het **Woud.** Als je afscheid van ze wilt nemen, kies je ✓. Als je wilt dat ze bij je blijven, kies je ×.

TIP: Als je afscheid neemt van je Punirunes, kunnen ze een **cadeau** achterlaten. Je kunt de **cadeaus** die je hebt ontvangen, bekijken op de **(7) Boekenplank.**

6 PROBLEMEN OPLOSSEN

• SPEELGOED GAAT NIET AAN

Soms valt de stroom weg terwijl er niet wordt aangegeven dat je de batterijen moet vervangen. Vervang de batterijen met behulp van de uitleg in sectie **1. DE BATTERIJEN PLAATSEN**

• ER VERSCHIJNT NIETS OP HET SCHERM, HET SCHERM IS VASTGELOPEN OF WERKT NIET GOED

Houd **B** minstens 3 seconden ingedrukt en zet het speelgoed UIT en weer AAN. Als dit het probleem niet oplost, reset je het speelgoed aan de hand van de uitleg op pagina **1, DE PUNIRUNES™-POD RESETTEN.**

GA VOOR VRAGEN EN OPLOSSINGEN VOOR PROBLEMEN NAAR ONZE WEBSITE: WWW.SPINMASTER.COM

OPMERKING: Bij ontregeling of onderbreking van het normale functioneren van het product kan een sterke elektromagnetische storing de oorzaak van het probleem zijn. Reset het product door het volledig uit te schakelen en vervolgens weer in te schakelen. Functioneert het product dan nog niet naar behoren, reset het dan nogmaals in een andere ruimte. Controleer ook of de batterijen niet leeg zijn en vervang deze indien nodig door nieuwe alkalinebatterijen. Lege batterijen kunnen een correcte werking verstoren.

VEILIGHEIDSMAATREGELEN: Ouderlijk toezicht tijdens het gebruik wordt aanbevolen.

VERZORGING EN ONDERHOUD: Verwijder altijd de batterijen uit het speelgoed als dit gedurende langere tijd niet wordt gebruikt. Wrijf het speelgoed voorzichtig schoon met een schone, vochtige doek. Houd het speelgoed uit de buurt van hittebronnen. Dompel het speelgoed niet onder in water om beschadiging van de elektronica te voorkomen.

WWW.SPINMASTER.COM

⚠ **WAARSCHUWING:** VERSTIKKINGSGEVAAR - Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

⚠ **VOORZICHTIG:** Batterijen mogen uitsluitend door volwassenen worden geplaatst.

Dit product is oorspronkelijk ontworpen en geproduceerd door TOMY Company Ltd. en wordt gedistribueerd door Spin Master Ltd. © TOMY/PUNI,TVO

Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2 Canada
Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL
Spin Master Toys UK Ltd., Meridian House, Fieldhouse Lane, Marlow, Buckinghamshire, SL7 1TB, UK
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221
Spin Master Australia Pty Ltd, Level 9, 205 Pacific Highway, St Leonards, NSW 2065; 1800 316 982

Spin Master Ltd. behoudt zich het recht voor de website www.spinmaster.com wanneer gewenst buiten gebruik te stellen.

MADE IN CHINA

Octrooi-informatie: patents.spinmaster.com.

TM en ©2024 Spin Master Ltd. Alle rechten voorbehouden.